

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk melihat pengaruh gaya mengajar dan *motor educability* terhadap perkembangan kreativitas dan keterampilan bermain bulutangkis. Dengan demikian metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen. Menurut Creswell (2012) mengatakan bahwa metode eksperimen adalah pendekatan tradisional yang digunakan dalam penelitian kuantitatif. Metode eksperimen digunakan atas dasar pertimbangan bahwa sifat penelitian eksperimental yaitu mencobakan sesuatu untuk mengetahui pengaruh atau akibat dari perlakuan atau *treatment*. Selain itu juga metode eksperimen memiliki tujuan untuk menyelidiki sesuatu hal atau masalah sehingga diperoleh hasil dari hipotesis yang diajukan. Jadi dalam metode eksperimen ada faktor yang dicobakan. Didalam penelitian ini faktor yang dicobakan dan merupakan variabel bebas yaitu gaya mengajar komando dan gaya mengajar divergen.

Penelitian eksperimen mempunyai berbagai macam desain. Penggunaan desain disesuaikan dengan aspek penelitian serta pokok masalah yang ingin di ungkapkan. Atas dasar tersebut peneliti menggunakan *Faktorial Design 2 x 2*. Dalam desain ini adalah dua gaya mengajar komando dan divergen dengan dua tingkatan *motor educability* yaitu *motor educability* tinggi dan rendah. Rancangan penelitian dapat dilihat di Tabel 3.1.

Tabel 3.1
Rancangan Penelitian

Variabel	Gaya Mengajar Motor Educability	Gaya Mengajar Komando (A_1)	Gaya Mengajar Divergen (A_2)
Kreativitas	Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
	Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2
Bulutangkis	Tinggi (B_1)	A_1B_1	A_2B_1
	Rendah (B_2)	A_1B_2	A_2B_2

Keterangan :

- ❖ A_1 : Gaya Mengajar Komando
- ❖ A_2 : Gaya Mengajar Divergen
- ❖ B_1 : *Motor Educability* Tinggi
- ❖ B_2 : *Motor Educability* Rendah
- ❖ A_1B_1 : Kombinasi perlakuan gaya mengajar komando pada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi
- ❖ A_1B_2 : Kombinasi perlakuan gaya mengajar komando pada siswa yang memiliki *motor educability* rendah
- ❖ A_2B_1 : Kombinasi perlakuan gaya mengajar divergen pada siswa yang memiliki *motor educability* tinggi
- ❖ A_2B_2 : Kombinasi perlakuan gaya mengajar divergen pada siswa yang memiliki *motor educability* rendah.

B. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Dalam menyusun sampai dengan menganalisis data sehingga mendapatkan gambaran yang sesuai dengan yang diharapkan maka diperlukan sumber data. Pada umumnya sumber data dalam penelitian disebut populasi. Menurut Creswell (2012) mengatakan bahwa *A population is a group of individuals who have the same characteristic*. Berdasarkan

pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa populasi adalah keseluruhan subyek penelitian yang mempunyai karateritik sama untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi dalam penelitian berjumlah 112 siswa. Dengan karateristik adalah siswa kelas VIII SMP N 9 Pontianak, usia 13 – 14 tahun.

2. Sampel

Untuk mendapatkan suatu fakta yang akurat, maka di perlukan adanya sumber data yang sesuai dengan masalah yang sedang di teliti. Didalam penelitian ini tidak semua populasi dijadikan sampel. Menurut Cresswell, (2012) *A sample is a subgroup of the target population that the researcher plans to study for generalizing about the target population.* Sampel penelitian berjumlah 60 siswa. Penarikan sampel menggunakan teknik *Random sampling* atau sampel acak sederhana.

Kemudian berdasarkan kebutuhan penelitian peneliti akan terlebih dahulu melakukan tes *motor educability*. Setelah mengetahui hasil dari tes *motor educability* peneliti mengambil dengan persentase 27 % batas atas dan 27 % batas bawah. Artinya 30 siswa dengan *motor educability* tinggi dan 30 siswa dengan *motor educability* rendah. Untuk pembagian Setiap kelompok menggunakan *random assignment*. Kedua kelompok dibagi lagi menjadi dua kelompok. Setiap kelompok di isi 15 siswa. Kemudian menentukan kelompok A_1B_1 mendapatkan perlakuan gaya mengajar komando dengan *motor educability* tinggi, kelompok A_2B_1 mendapatkan perlakuan gaya mengajar divergen dengan *motor educability* tinggi, kelompok A_1B_2 mendapatkan perlakuan gaya mengajar komando dengan *motor educability* rendah, dan kelompok A_2B_2 mendapatkan perlakuan gaya mengajar divergen dengan *motor educability* rendah dengan sebaran sampel dapat dilihat pada tabel 3.2

Tabel 3.2
Hasil Sebaran Sampel Penelitian

Motor Educability	Gaya Mengajar	
	Komando (A1)	Divergen (A2)
Tinggi (B1)	15	15
Rendah (B2)	15	15
Jumlah	30	30

C. Instrumen Penelitian

Salah satu bagian yang terpenting dalam penelitian ini adalah mengembangkan instrumen penelitian. Didalam penelitian ini ada beberapa tahapan penelitian yang harus dilakukan. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. *Motor Educability*

Untuk mengukur kemampuan dalam mempelajari gerak baru (*Motor Educability*) digunakan tes *Iowa-Brace* yang dikutip dari (Harold Mc Cloy, 1954) Tes *motor educability* ini dilakukan untuk membentuk kelompok sampel antara *motor educability* Tinggi dan Rendah. Berikut ini adalah 21 macam item tes *motor educability* (Mc Cloy, 1954) yang meliputi: (Lampiran 3 Hal. 181)

- | | | |
|---------------------------------|------------------------------------|---------------------|
| 1. <i>One foot-touch head</i> | 11 <i>Forward hand kick</i> | 21 <i>Jump foot</i> |
| 2. <i>Side leaning rest</i> | 12 <i>Full squat-arm circle</i> | |
| 3. <i>Gravine</i> | 13 <i>Half-turn jump-left foot</i> | |
| 4 <i>One knee balance</i> | 14 <i>Three dips</i> | |
| 5 <i>Stork stand</i> | 15 <i>Side kick</i> | |
| 6 <i>Doble heel click</i> | 16 <i>Knee jump to foot</i> | |
| 7 <i>Cross-leg squat</i> | 17 <i>Rusian dance</i> | |
| 8 <i>Full left turn</i> | 18 <i>Full right turn</i> | |
| 9 <i>One knee-head to floor</i> | 19 <i>The top</i> | |

10 Hop backward 20 Single squat balance

Dari 21 tes tersebut dibagi lagi kedalam tingkatan usia dan sekolah dan jenis kelamin (Johnson & Nelson, 1969) dapat dilihat dari table berikut ini:

Tabel 3.3

Item Tes Motor Educability Untuk Anak Laki-Laki

BOYS					
ELEMENTARY		JUNIOR HIGH SCHOOL		SENIOR HIGH SCHOOL	
<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>	<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>	<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>
10	2	1	2	1	13
4	3	14	3	11	14
13	7	13	12	16	14
11	16	19	16	5	17
8	17	6	17	20	21

(Sumber: Jhonson & Nelson, 1969)

Tabel 3.4

Item Tes Motor Educability Untuk Anak Perempuan

GIRLS					
ELEMENTARY		JUNIOR HIGH SCHOOL		SENIOR HIGH SCHOOL	
<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>	<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>	<i>1st Half</i>	<i>2nd Half</i>
10	1	2	1	3	2
18	3	12	13	11	18
8	16	15	11	7	16
19	15	19	16	17	9
11	9	17	20	19	20

Setiap siswa diberikan dua kali kesempatan untuk melakukan gerakan.

Dengan ketentuan penilaiannya sebagai berikut:

- Jika berhasil pada kesempatan 1 = nilai 2
- Jika berhasil pada kesempatan 2 = nilai 1
- Jika gagal = nilai 0

Skor akhir adalah hasil penjumlahan dari total keseluruhan tes *Motor Educability*.

2. Skala

Instrumen penelitian untuk mengukur dan mengumpulkan informasi mengenai perkembangan kreativitas yaitu menggunakan skala kreativitas. Didalam penelitian ini skala kreativitas mengacu kepada model penilaian kreativitas menurut (Munandar, 2012) yang menjelaskan tes untuk mengukur kreativitas meliputi *aptitude straits* atau ciri kognitif dan *non aptitude straits* atau ciri afektif. Adapun kisi-kisi skala perkembangan kreativitas dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.5
Kisi-Kisi Kreativitas

Variabel Penelitian	Dimensi	Indikator
Perkembangan Kreativitas <i>Aptitude Strait</i> (Kognitif)	1. Kelancaran	a. Mengajukan banyak pertanyaan. b. Memberikan banyak jawaban. c. Memiliki banyak gagasan. d. Lancar dalam mengungkapkan gagasan. e. Berfikir lebih dari satu jawaban.
	2. Fleksibel	a. Jawaban dan pertanyaan yang bervariasi b. Melihat suatu masalah dalam sudut pandang berbeda c. Mencari banyak alternative dalam memecahkan masalah
	3. Orisinalitas	a. Memikirkan cara-cara baru dalam memecahkan masalah b. Memiliki cara yang berbeda.
	4. Elaborasi	a. Mengembangkan gagasan
	5. Evaluasi	a. Menentukan patokan penelian terhadap diri sendiri. b. Mampu mengambil keputusan dalam berbagai situasi c. Selalu mencetuskan ide-ide yang baru

<i>Non Aptitude Strait (Afektif)</i>		d. Melaksanakan ide-ide yang sudah diungkapkan
	6. Rasa Ingin Tahu	a. Mengetahui segala sesuatu
	7. Imajinatif	a. Memikirkan hal-hal yang belum terjadi b. Memperagakan hal baru
	8. Tertantang oleh kemajemukan	a. Tertantang dalam memecahkan masalah yang sulit b. Tertantang dalam situasi rumit c. Tertarik pada tugas yang sulit
	9. Berani mengambil resiko.	a. Berani memberikan gagasan yang belum tentu benar b. Tidak takut mendapatkan kritik
	10. Menghargai.	a. Menghargai diri sendiri dan orang lain. b. Menghargai dalam kebebasan dalam berpendapat.

a) Validitas Internal Dan Eksternal

Berkaitan dengan metode eksperimen dengan desain faktorial. Didalam penelitian eksperimen terdapat variabel asing yang tidak terkontrol yang mempengaruhi terhadap variabel bebas terhadap validitas dari eksperimen tersebut. Validitas dalam penelitian eksperimen terdapat validitas internal dan validitas eksternal. Sedangkan validitas eksternal merupakan perubahan dari kelompok-kelompok diluar dari penelitian itu sendiri.

1) Validitas Internal

Validitas internal harus diamati terhadap perubahan variabel terikat, perubahan tersebut akibat dari variabel bebas yang dimanipulasi. Dalam desain faktorial terdapat beberapa validitas internal yang tidak dapat dikontrol, yaitu: pengaruh lokasi, pengaruh karakteristik pengumpulan data, pengaruh bias pengumpulan data, pengaruh sikap subjek, dan pengaruh implementasi (Fraenkel, 2013).

1.1 Pengaruh Lokasi

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh lokasi penelitian menggunakan alternatif berbagai tempat penelitian. Bila lapangan tidak dapat digunakan atau hujan peneliti menggunakan gedung olahraga yang telah tersedia.

1.2 Pengaruh Karakteristik Pengumpulan Data

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh karakteristik pengumpulan data penelitian menggunakan instrumen yang sama setiap melakukan tes terhadap partisipan penelitian.

1.3 Pengaruh Bias Pengumpulan Data

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh bias pengumpulan data penelitian menggunakan jumlah tes yang sama dalam melakukan tes.

1.4 Pengaruh Sikap Subjek

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh sikap subjek dalam penelitian, peneliti mempersiapkan air minum bila subjek merasa haus untuk menghindari subjek pergi ke kantin untuk membeli minuman selama proses penelitian berlangsung.

1.5 Pengaruh Implementasi

Usaha yang dilakukan agar tidak terjadi pengaruh perlakuan penelitian memberikan perlakuan yang sama kepada semua subyek penelitian.

2) Validitas Eksternal

2.1 Validitas Populasi

Validitas ini bertujuan agar karakteristik sampel dapat mewakili populasi, sampel diambil secara random, mengambil sampel siswa dengan tingkat belajarnya yang sama, memberikan hak yang sama dalam pemberian perlakuan.

2.2 Validitas ekologi

Dikontrol dengan menggunakan program pembelajaran disusun dan dijadwalkan dengan jelas, tidak mengubah jadwal yang telah ditetapkan, menggunakan sarana dan prasarana yang cukup memadai, tidak memberitahu\ kepada partisipan bahwa mereka sedang dijadikan subyek penelitian untuk menghindari pengaruh reaktif akibat proses penelitian tersebut.

b) Reliabilitas

Reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan agar instrumen yang digunakan mampu menghasilkan atau temuan yang sama meskipun digunakan oleh peneliti yang berbeda. Dalam menguji tingkat reliabilitas dalam penelitian ini menggunakan program SPSS. untuk uji reliabilitas menggunakan *Cronbach Alpha*.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.939	100

Berdasarkan hasil perhitungan dan analisis data diperoleh hasil sebesar 0,939. Karena nilai Cronbachs Alpha $0,939 > 0,195$ maka dapat disimpulkan item pertanyaan adalah reliabel atau konsisten.

c. Keterampilan Bermain Bulutangkis.

Keterampilan bermain bulutangkis didalam penelitian ini akan di ukur menggunakan beberapa tes pukulan. Ini dipertegas oleh Pusat Kebugaran Jasmani dan rekreasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bekerja sama dengan Pusat Pembinaan dan Pelatihan Bulutangkis Usia Dini BM 77 Bandung tentang tes keterampilan bermain bulutangkis meliputi: *Servis*

Panjang, Lob Bertahan, Dropshot dan Smash (Hidayat, 2011). Adapun penjelasan item tes keterampilan bulutangkis sebagai berikut: Tes keterampilan bermain bulutangkis dikeluarkan oleh Pusat Kebugaran Jasmani dan rekreasi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Bekerja sama dengan Pusat Pembinaan dan Pelatihan Bulutangkis Usia Dini BM 77 Bandung.

A. Servis Panjang

- Validitas : 0,60
- Reliabilitas : 0,87
- Tujuan : Untuk Mengukur ketepatan servis panjang
- Alat/fasilitas : Raket, Lapangan Bulutangkis, Tambang, Tiang Panjang 2 Buah ukuran 3 meter, meteran, kapur tulis dan perlengkapan untuk mencatat hasil
- Pelaksanaan : Orang yang melaksanakan tes ini berdiri didaerah Sudut Menyudut (diagonal) dengan bagian lapangan diberi sasaran, melakukan pukulan sebanyak 10 kali serta berusaha melewati shuttlecock diatas tali dengan cara servis yang sah kearah sasaran. Diusahakan agar shuttlecock jatuh pada sasaran yang bernilai tinggi.
- Skor : shuttlecock yang jatuh pada sasaran terluar atau terjauh diberi nilai 5 Kemudian 4, 3, 2 dan shuttlecock yang jatuh diluar sasaran tetapi masih berada pada bagian servis diberi nilai 1. shuttlecock yang tidak melewati bagian atas tali atau jatuh didaerah servis untuk permainan ganda tidak diberi nilai.
- Keterangan : daerah sasaran diberi ukuran masing-masing 55 cm, 76 cm, 97 cm dan 107 cm. pita dengan lebar 5 cm direntangkan sejajar dengan net berjarak 4, 27 m dari lantai dengan tinggi 2,44 m dari net.

				1	2	3	4	5		

(Sumber: Hidayat, 2011)

B. Lob Bertahan

- Validitas : 0,76
- Reliabilitas : 0,91
- Tujuan : Untuk mengukur ketepatan Lob
- Alat/Fasilitas : Raket, Lapangan Bulutangkis, Tambang, Tiang Panjang 2
Buah ukuran 3 meter, meteran, kapur tulis dan perlengkapan untuk mencatat hasil
- Pelaksanaan : orang melakukan tes ini berdiri di daerah yang sudah di beri tanda, Seorang pembantu tes berdiri di tengah-tengah lapangan yang bertugas untuk memberikan servis. Setelah dilakukan testee memukul shuttlecock kearah atas dan harus melewati pita. Kesempatan diberikan sebanyak 10 kali.
- Skor : penilaian ini adalah shuttlecock yang dipukul dengan benar dan Memenuhi syarat serta jatuh ditempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 5, 4, 3, 2 dan 1. Shuttlecock yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk kedaerah yang lebih tinggi. Kemudian seluruh nilai dijumlahkan.
- Keterangan : dari garis servis permainan ganda 61 cm

Ashadi Cahyadi, 2019

PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN MOTOR EDUCABILITY TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

				1	2	3	4	5

(Sumber: Hidayat, 2011)

C. Dropshot

- Validitas : 0,74
- Reliabilitas : 0,90
- Tujuan : untuk mengukur ketepatan dropshot
- Alat/Fasilitas : Raket, Lapangan Bulutangkis, Tambang, Tiang Panjang 2
Buah ukuran 3 meter, meteran, kapur tulis dan perlengkapan untuk mencatat hasil
- Pelaksanaan : orang yang melakukan tes berdiri pada daerah yang sudah diberi tanda. Seorang pembantu berdiri ditengah untuk bertugas memberikan servis. Setelah dilakukan servis peserta melakukan pukulan dengan teknik dropshot dan harus melewati bagian bawah tali dengan cara dropshot yang sah kearah sasaran dan diberi kesempatan 10 kali.
- Skor : Shuttlecock yang dipukul dengan benar dan memenuhi syarat tes serta Jatuh di tempat sasaran diberi nilai dari luar ke dalam yaitu 5, 4, 3, 2 dan 1. Shuttlecock yang jatuh pada garis sasaran dianggap masuk kedaerah yang lebih tinggi.
Kemudian seluruh nilai yang didapat dijumlahkan.

Ashadi Cahyadi, 2019

PENGARUH GAYA MENGAJAR DAN MOTOR EDUCABILITY TERHADAP PERKEMBANGAN KREATIVITAS DAN KETERAMPILAN BERMAIN BULUTANGKIS

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

				5	4	3		2
				1				
				1				
				5	4	3		2

(Sumber: Hidayat, 2011)

D. Prosedur Penelitian

Didalam prosedur penelitian ini peneliti akan menjabarkan langkah-langkah penelitian yang akan dilakukan. Adapun langkah-langkah tersebut adalah:

1. Persiapan penelitian

Didalam persiapan penelitian ini peneliti menyiapkan segala sesuatu yang akan dilakukan sebelum penelitian. Termasuk dalam menyiapkan berbagai sarana dan prasarana yang digunakan.

2. Populasi dan Sampel

Populasi dalam penelitian ini seluruh siswa SMP N 09 Pontianak dan sampel penelitian berjumlah 60 siswa yang ditentukan dengan cara yang telah di tentukan oleh peneliti.

3. Pembentukan Kelompok

Pembentukan kelompok yang peneliti lakukan adalah mengelompokkan kelompok *motor educability* tinggi dan rendah. Dalam menentukan tinggi rendahnya *motor educability* peneliti menggunakan Tes *Iowa-Brace*.

4. Tes awal (*PreTest*)

Tes awal diberikan kepada kelompok *motor educability* tinggi dan rendah. Tes awal yang diberikan adalah angket tentang perkembangan kreativitas dan tes keterampilan bermain bulutangkis sebelum diberikan *treatment* (perlakuan).

5. Pemberian Perlakuan (*Treatment*)

Perlakuan yang diberikan adalah gaya mengajar. Dimana ada 2 gaya mengajar yang digunakan.

- a. gaya mengajar komando.
- b. gaya mengajar divergen.

6. Tes Akhir (*Posstest*)

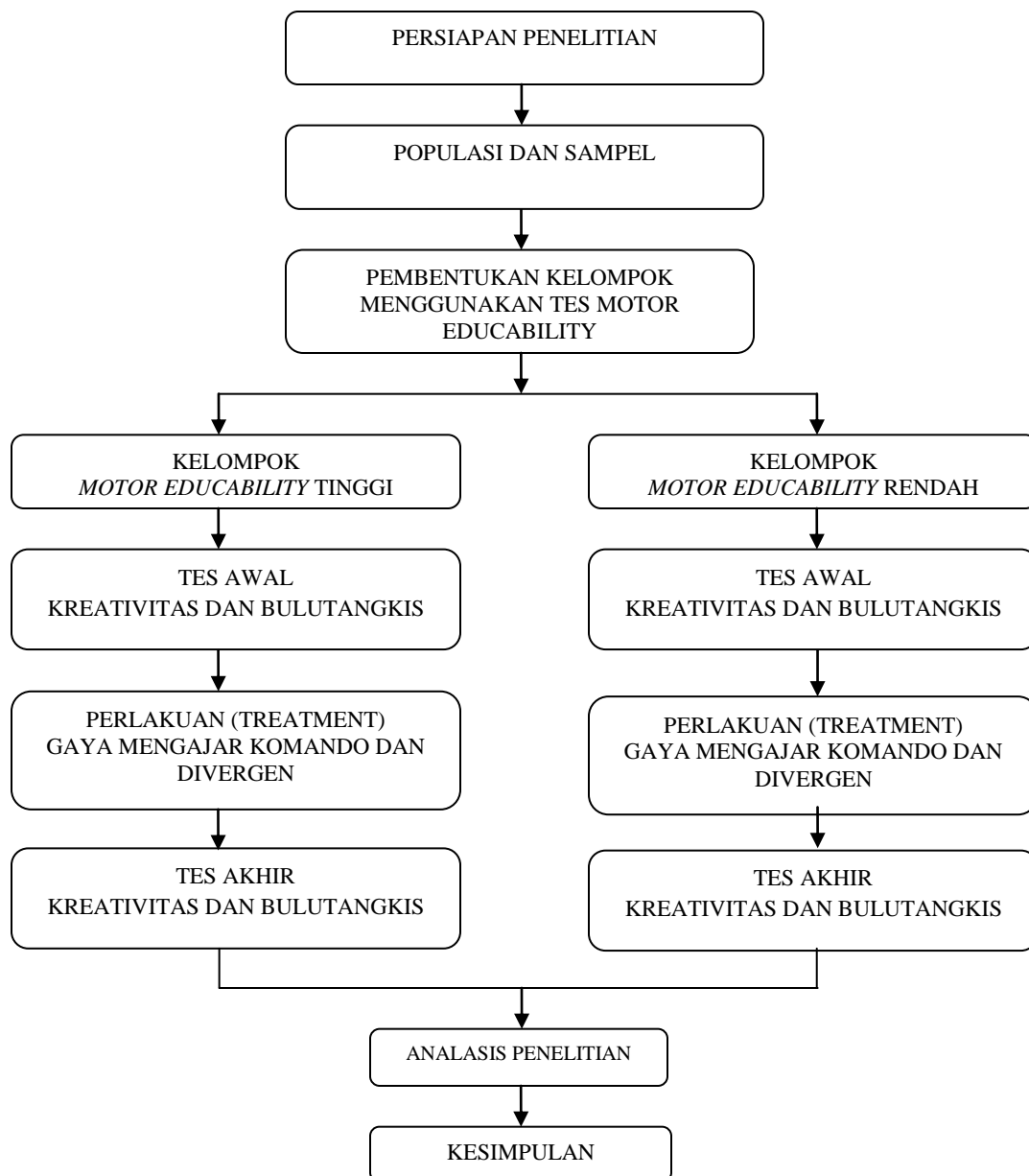
Tes akhir diberikan kepada kelompok *motor educability* tinggi dan rendah. Tes akhir yang diberikan adalah angket tentang perkembangan kreativitas dan Tes keterampilan bermain bulutangkis sesudah diberikan *treatment* (perlakuan).

7. Analisis Hasil Penelitian

Analisis data yang digunakan menggunakan analisis statistik. Menggunakan program *Microsoft Exel* dan *SPSS*.

8. Kesimpulan

Kesimpulan adalah menyimpulkan hasil dari penelitian yang telah dilakukan. prosedur penelitian ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.1 Prosedur Penelitian

E. Analisis Data

Analisis data merupakan proses yang merinci usaha secara formal untuk menemukan tema dan merumuskan hipotesis seperti yang disarankan dan sebagai usaha untuk memberikan bantuan dan tema pada hipotesis (Bogdan & Taylor, 1975). Untuk menarik suatu kesimpulan analisis yang telah dilaksanakan dilapangan yakni meliputi tes awal dan tes akhir yang merupakan data mentah yang perlu penulis olah dan analisis secara statistik sehingga menghasilkan suatu kesimpulan yang benar. Setelah seluruh data pengamatan terkumpul, maka langkah berikutnya adalah melakukan pengolahan dan analisis data. Dalam pengolahan dan menganalisis data-data ini langkah-langkah yang ditempuh adalah :

1. Pengujian persyaratan analisis

a) Uji normalitas

Data dari setiap variabel perlu diuji normalitasnya. Kriteria untuk menafsirkan apakah distribusi data tersebut normal atau tidak. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau $P\text{-value} > 0,05$ maka data dinyatakan normal.
- 2) Jika nilai Sig. atau $P\text{-value} < 0,05$ maka data dinyatakan tidak normal.

b) Uji Homogenitas

Dari setiap variabel perlu diuji homogenitasnya. Kriteria untuk menafsirkan apakah distribusi data tersebut homogen atau tidak. Format pengujiannya dengan membandingkan nilai probabilitas (p) atau signifikansi (Sig.) dengan derajat kebebasan (dk) $\alpha = 0,05$. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Jika nilai Sig. atau $P\text{-value} > 0,05$ maka data dinyatakan homogen.

- 2) Jika nilai Sig. atau *P-value* < 0,05 maka data dinyatakan tidak homogen.

2. Pengujian hipotesis

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji ANOVA dua jalur dengan bantuan IBM *Statistical Package for the Social Sciences* (SPSS) *Statistics* 19. Tahapan penghitungan yang akan dilakukan dengan langkah-langkah sebagai berikut:

Buka Tab *Variable View*: Buat 3 variabel dengan ketentuan sebagai berikut:

- 1) Variabel independen: 1. "Gaya Mengajar" dengan kategori gaya mengajar komando dan gaya mengajar divergen. Measure *Nominal*, Decimals=0, Type *Numeric* dan isi value: 1= gaya mengajar komando, 2= gaya mengajar divergen.
- 2) Variabel independen: 2. "*motor educability*" dengan kategori tinggi dan rendah. Measure *Nominal*, Decimals=0, Type *Numeric* dan isi value: 1= Tinggi, 2= Rendah.
- 3) Variabel dependen: "kreativitas dan bulutangkis", Decimals=0, Measure *Scale*, Type *Numeric*.

Setelah langkah-langkah di atas lalu klik *Analyze > General Linear Model > Univariate >* Masukkan data aktivitas fisik dan kompetitif ke ke kotak *Dependent Variable*, masukan gaya mengajar dan *motor educability* ke kotak *Fixed factor(s)* > klik *Plot* masukkan gaya mengajar ke kotak *Horizontal Axis* dan *motor educability* ke kotak *Separate Lines* > add > continue > klik *Post Hoc*, masukkan metode latihan ke kotak *Post Hoc Test for > Tukey >* continue > klik OK. Uji kebermaknaannya sebagai berikut:

- 1) Corrected Model: Pengaruh Semua Variabel independen (gaya mengajar, *motor educability* dan Interaksi gaya mengajar dengan *motor educability* atau "*gaya mengajar*motor educability*") secara bersama-sama terhadap

variabel dependen (kreativitas dan keterampilan bulutangkis). Apabila Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) = Signifikan.

- 2) Intercept: Nilai perubahan variabel dependen tanpa perlu dipengaruhi keberadaan variabel independen, artinya tanpa ada pengaruh variabel independen, variabel dependen dapat berubah nilainya. Apabila Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) = Signifikan.
- 3) Gaya mengajar: Pengaruh gaya mengajar terhadap data kreativitas dan Apabila Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) = Signifikan.
- 4) *Motor educability*: Pengaruh *Motor educability* terhadap kreativitas dan keterampilan bulutangkis. Apabila Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) = Signifikan.
- 5) Kemampuan gaya mengajar**motor educability*: Pengaruh gaya mengajar**motor educability* terhadap kreativitas dan keterampilan bulutangkis. Apabila Signifikansi (Sig.) $< 0,05$ (Alfa) = Signifikan.
- 6) Error: Nilai Error gaya mengajar, semakin kecil maka gaya mengajar semakin baik.